

Syllabus Verhaalstructuur

Algemeen

Je hoort het vaak van filmers; er is een chronisch tekort aan goede verfilmbare verhalen. De meeste filmers zijn geen schrijvers. Over de verhalen die wel geschreven worden zijn over het algemeen allerlei op- en aanmerkingen te maken. Sommige proberen dit probleem te tackelen door samenwerking te zoeken met schrijvers. Dat is prima.

Blijft toch de vraag: hoe herken je nu een goed verhaal? In dit artikel hebben we de fase waarin o.a. het verhaal en de manier van vertellen vorm gegeven worden. Het gaat dus over het begin van het traject, over het maken van een effectief filmverhaal, over de verhaalstructuur die daarbij aan de orde komt. Het gaat hierbij niet over goedkope trucs maar over effectieve toepassingen die je verhaal kunnen verbeteren.

We ontkomen er niet aan om af en toe ook iets te zeggen over hoe filmers hun verhaal omzetten in beeldtaal. Maar dat is geen hoofddoel van dit artikel. Dat onderdeel van het maakproces komt eigenlijk na het schrijftraject.

Wel is het een voordeel dat jullie deelnemers door deze cursus ook leren nadenken over de filmische vormgeving en montage in de latere fase van het maakproces.

Verhaalstructuur

Een filmer is een verhalenverteller. Of je nu een speelfilm maakt of een documentaire, je vertelt een verhaal. Maar hoe komt het dat je bij de ene ternauwernood een geeuw kunt onderdrukken en bij de ander gefascineerd blijft kijken en luisteren.

De vraag is dan ook: hoe vertel je nu een filmverhaal zo effectief mogelijk? Hoe krijg je een aandachtige en betrokken kijker? Hoe hou je de aandacht vast? Hoe maak je het spannend, gevoelig? Deze vragen zijn niet een, twee, drie te beantwoorden en te behandelen.

Er zijn veel factoren die de kwaliteit van een filmverhaal kunnen beïnvloeden. Knappe koppen zijn verhalen gaan analyseren en bestuderen en hebben allerlei elementen, bouwstenen en wetmatigheden gevonden die je in een verhaal kunt inbouwen of toepassen en die je verhaal meer kracht geven.

Ik wil jullie een aantal inzichten en hulpmiddelen aanreiken die je kunt toepassen om je verhaal zo effectief en spannend mogelijk te vertellen.

Beeldengymnastiek

Bij het woord beeldengymnastiek weet je niet onmiddellijk wat ermee bedoeld wordt. Toch is dat, ook bij jezelf, een dagelijkse bezigheid. Meerdere keren per dag doen we aan beeldengymnastiek.

Stort een reeks beelden, desnoods in willekeurige volgorde, over mensen uit en wat gebeurt er? Zonder blikken of blozen interpreteren zij die beelden. Dat is één van de wonderbaarlijkste vaardigheden die mensen ontwikkelen en een vaardigheid die de basis vormt voor het film kijken. Ook al lijkt er van de beelden geen chocolade te maken en is deze gemaakt zonder vooropgezet doel, de kijker creëert toch verbanden.

Verschil

Toch is er een belangrijk verschil tussen beeldreeksen. In een willekeurige beeldenreeks, ligt het proces van betekenisgeving niet bij de zender/samensteller van de beelden, maar bij de kijker/ontvanger. In dat geval kunnen we zeggen dat de betekenisgeving veel te maken heeft met de kijker/ontvanger.

Bij een beeldenreeks met een vooropgezette gestuurde bedoeling van een zender/maker ligt dat totaal anders. De beeldenreeks en bedoeling is weloverwogen gekozen en heel hecht gestructureerd. Er is dus een duidelijk verschil tussen een zender (maker) en een ontvanger van beeldreeksen. Als maker kun je boodschappen construeren, betekenissen en kijkers manipuleren. In dit geval hebben we te maken met allerlei wetmatigheden. De wetmatigheden die de kwaliteit van het verhaal positief kunnen beïnvloeden komen in dit stuk aan de orde.

Enkele belangrijke uitgangspunten

De betekenis die we toekennen aan een beeld in een reeks, hangt mede af van het beeld/de beelden die eraan voorafgaan en/of erop volgen. De betekenis ontstaat doordat we het beeld in relatie zien met andere beelden.

Een andere volgorde creëert een ander verband en/of inhoud.

Globale structuur van een lineair filmverhaal

Hollywood vertelmethode.

Er zijn meerdere verhaalstructuren en vertelmethoden. In dit stuk hebben we het over het klassieke narratieve filmverhaal ook wel de Hollywood vertelmethode genoemd. Meestal liggen aan deze filmverhalen romans ten grondslag.

In de Hollywood vertelmethode heeft een verhaal drie akten: een begin, een middenstuk en een einde. In een roman maar ook in een klassiek filmverhaal is deze globale structuur doorgaans aan te wijzen. Toch is er ook verschil tussen een roman- en een filmstructuur.

Bij film moet de functie van de drie delen aangepast worden aan het medium. De structuur in de film moet b.v. duidelijker zijn dan in een roman. Dit omdat je tijdens het film kijken niet terug kunt bladeren of even op kunt houden om te bedenken hoe het ook weer in elkaar zat.

De structuur van een filmverhaal kun je verdelen in drie akten:

1. de openingsscène of expositie, de introductie van de personages, het ontstaan van het verhaalgegeven en het conflict.
2. de ontwikkeling van het verhaal, van het conflict, het compliceren, de opbouw naar de climax.
3. de afwikkeling / het oplossen / de ontknoping.

Een verhaal moet altijd een AANLEIDING hebben, een REDEN hebben.

Wat is het verschil tussen "een verhaal" en "geen verhaal".

"De koning stierf en toen stierf de koningin" is geen verhaal maar een constatering.

"De koning stierf en toen stierf de koningin van verdriet" is een verhaal. Dat verdriet geeft een REDEN aan het verhaal, een motivatie.

Premisse

Drama komt van het Griekse DRAN wat doen, handelen of gebeuren betekent. Een verhaal waar geen ontwikkeling in zit is geen drama.

Oorzaken gevolg.

Een verhaal is altijd opgebouwd met handelingen die oorzaken en gevolgen hebben en daardoor ook altijd verandering en ontwikkeling teweegbrengen. Ieder verhaal heeft ook een onderliggend idee, motief, statement, boodschap, thema of rode draad. Dat is het gegeven waar omheen een verhaal wordt opgebouwd.

Dat is de vraag naar een boodschap, een bedoeling, een groter verband dan het verhaal zelf. Die boodschap is in een goed verhaal altijd aanwezig. Soms kost het moeite die boodschap te ontdekken en zit deze verborgen en is ze moeilijk te achterhalen. Alleen bij een slecht verteld verhaal vraagt de ontvanger zich aan het eind tevergeefs af: waar gaat het eigenlijk over?

Zo'n boodschap, onderliggend motief, thema noemt men ook wel een premisse. Een premisse bestaat uit twee delen met daartussen een actief werkwoord. Die delen zijn thema's die in één begrip of in enkele woorden uitgedrukt kunnen worden, zoals b.v. 'doodstraf of 'maatschappelijke ontwrichting'. Als actief werkwoord kan 'leiden tot' meestal goed gebruikt worden. Zoals bij: Doodstraf leidt tot maatschappelijke ontwrichting. Elk klassiek vertellend scenario moet je in twee delen met een actief werkwoord in het midden kunnen samenvatten.

Niet; "Oorlog is gruwelijk". Dat is een vaststelling. Het werkwoord 'is' is passief. "Oorlog vernietigt menselijkheid" is wel een goed voorbeeld. Vernietigt is een actief werkwoord.

Een premisse bestaat niet toevallig uit drie delen. Dat is extra gedaan omdat een klassiek filmverhaal ook uit drie delen bestaat: 1. een begin waar een probleem wordt gesteld (oorlog), 2. zich ontwikkelt (actief werkwoord b.v. vernietigt) en dat aan het einde (3.) van de film is opgelost (menselijkheid). zie ook Globale structuur van een lineair filmverhaal.

Tip

Voor de schrijvers en bedenkers van verhalen..

Als je een verhaalonderwerp hebt moet je zo snel als het kan de premisse vinden. Formuleer de premisse voordat je het eerste verhaalidee in detail begint uit te werken. Verlies deze premisse tijdens het hele schrijfproces niet meer uit het oog. In feite moet je in elke scène de premisse bewijzen. Een scène die niets met de premisse te maken heeft moet je schrappen. Een premisse is de basis van het verhaal, die zorgt voor de eenheid in het verhaal. Een premisse is uiteindelijk slechts een middel om al wat niet tot de dramatische structuur behoort, te verwijderen of te ontwijken. De premisse bepaalt alle personages van het drama en hun gedragingen. De hoofdpersoon maakt altijd een ontwikkeling door en verandert in de loop van een drama. Er is iets mis met je verhaal als je hoofdpersoon niet of nauwelijks verandert.

Akte 1. De openingsscène / expositie

In de openingsscène worden de personages, de arena en het verhaalgegeven geïntroduceerd. Het betreft de eerste informatie over het verhaal, de personages, de tijd en de plek waar het zich afspeelt en wat het probleem is. (In het hoofdstukje Uitgestelde expositie komen we daar nog eens op terug).

Het tijdsbeeld en de omgeving waarin het verhaal zich afspeelt wordt ook wel Arena genoemd. Verhaalstructureel gezien dient dit eerste gedeelte van de film grotendeels ook om de aandacht van de kijker op te roepen. Hier worden verwachtingen omtrent de rest van de film opgewekt en wordt de kijker nieuwsgierig gemaakt naar de afloop van de film, zodat hij/zij wel zullen moeten blijven kijken.

Daarnaast worden in de expositie wagen opgeroepen m.b.t. de 5 W's (wie, wat, waar, wanneer en waarom).

Set up - Pay Off Opzetten - Inlossen

Om een verhaal begrijpbaar, spannend of komisch te vertellen heb je met wetmatigheden te maken. Een van die wetmatigheden is dat je een verhaalgegevens introduceert, ontwikkelt en daarna inlost. In de fictiefilm, maar ook in de documentaire, wordt vaak gebruik gemaakt van dit principe: we zien een gebeurtenis, handeling, voorwerp in een scène, zonder op dat moment de betekenis te doorgronden (set up).

Pas verderop in het verhaal wordt de kijker duidelijk waar het om gaat, wat het betekend (pay off). Het zijn puzzelstukjes. Pas als alle stukjes op de juiste plaats liggen zie je de complete afbeelding. Bij set ups en pay offs gaat het om kleine dingen die je "plant" gedurende het verloop van het verhaal en die je "oogst" oplost in het vervolg b.v. het derde deel van je verhaal.

Alle komedies/gags, suspense zijn gebaseerd op dat principe.

Voorbeeld

De bananenschil op de stoep (opzetten/introductie), de aankomst van de dikke dame (ontwikkelen), het uitglijden van de dikke dame (inlossen).

Voorbeeld 2

Taart smijten (opzetten), iemand duikt weg (ontwikkelen), een derde krijgt de taart in het gezicht (inlossen).

Suspense is ook gebaseerd op dit systeem

Voorbeeld van de structuur.

Eerst gevaar tonen (opzetten), dan het niets wetende, potentiële slachtoffer alsmaar dichterbij het gevaar brengen (ontwikkelen), tot het gevaar en het slachtoffer neus aan neus staan (confrontatie), en de afloop in de ene of andere richting gaat (inlossen).

Aan het einde van de expositie gebeurt er iets dat de film in beweging zet. Dit noemt men het motorisch moment of ook wel eens wendingspunt of plotpoint. Dat zijn gebeurtenissen die voor een duidelijke wending van het verhaal zorgen.

Hoe is de techniek van zo'n procedé? Hoe doe je dat?

Zorg ervoor dat niets of niemand zomaar uit de lucht komt vallen. Alles wat je gebruikt in je verhaal moet geïntroduceerd worden en alles wat je opzet MOET ook ingelost worden.

Meestal is het zo dat je eerst de oplossing vindt en je daarna terug redeneert en dan als het ware de inzet invult. Tip. Loop je script na om te zien of je alles wel keurig hebt geïnstalleerd en ingelost.

Set ups moeten organisch in het verhaalmateriaal passen, niet te opvallend maar subtiel. Alles wat je opzet MOET je ook inlossen.

Akte 2. Ontwikkeling van het verhaal, het conflict en de opbouw naar de climax.

Vanaf het motorisch moment ontwikkelt het verhaal zich naar de climax. In de opbouw van het verhaal bouwt de schrijver een aantal elementen in die cruciaal zijn voor de spanning en het verloop van het verhaal. Dat zijn o.a.: timelocks, hindernissen, beren op het strand.

Akte 3

Buiten de reeds genoemde expositie/introductie (akte 1) en de nog te benoemen verhaalelementen die de spanning en aandacht bevorderen heeft een klassiek narratief verhaal nog een aantal min of meer verplichte scènes die voor een verloop van een verhaal in akte 3 belangrijk en functioneel zijn. Te noemen zijn:

-de crisisscène, Hier ontmoet de hoofdpersoon het laatste grote obstakel. Het verhaal kan nog maar één richting op. Het definitieve conflict zal uitgevochten moeten worden.

-de confrontatiescène, Hier wordt niet alleen duidelijk dat er gevochten moet worden, maar ook hoe er gevochten moet worden. Dit leidt tot de verplichte scène.

-de verplichte scène, In deze scène is de confrontatie tussen de twee belangrijkste krachten in de film. Een confrontatie tussen de hoofdpersoon en zijn tegenspeler. Het kan ook een confrontatie met het idee van de film zijn.

-de climax. Het laatste obstakel/hindernis wordt overwonnen. Het wordt duidelijk wie de winnaar is. De climax is het culminatiepunt van emotie, drama en intensiteit.

-de afwikkeling. Na de climax, waar de spanning het grootst is, volgt de ontspanning. Alle wagen (set ups) / verwachtingen die de kijker sinds het begin heeft worden of zijn ingelost. Dat inlossen/oplossen van die vragen uit de expositie noemt men pay off

Verhaalelementen die spanning construeren

In de opbouw van het verhaal bouwt de schrijver een aantal elementen in die cruciaal zijn voor de spanning en het verloop van het verhaal. Dat zijn:

Timelocks/Tijdsleutel

Een tijdsleutel is heel simpel gezegd een tijdlimiet, een ultimatum. Een timelock is een vaak 'toegepast dramatisch procedé, waarin een bepaalde handeling binnen een bepaalde tijdsspanne MOET gebeuren, of anders gebeurt er iets ingrijpends.

Het is een procedé om een verhaal op gang te brengen, een verhaal voort te stuwten. Als je dramatisch gegeven niet spannend genoeg is, zet er dan een originele timelock op en de bloeddruk

begint spontaan te stijgen. Suspense verhalen zijn meestal rond het principe van een tijdsleutel gebouwd.

Voorbeelden: Een oplossing moet voor een bepaalde tijd gevonden worden of plaatsvinden anders ontploft de bom, breekt de dam, zinkt het schip, gaat de geliefde dood. Het is alles behalve een "goedkope truc" zolang je hem maar op een onopvallende manier invoegt. Er zijn buiten fysieke ook psychologische of abstracte (b.v. een droom) tijdsleutels. Shakespeare en andere beroemde toneelschrijvers (Ibsen, Tsjechow) gebruikte vaak tijdsleutels; de koning moet de troon bestijgen binnen een bepaalde tijd. Of Romeo moet Julia's kamer verlaten voor de leeuwerik zingt. Dracula moet terug in zijn doodskist zijn voordat de zon opkomt. Zoals alles heeft het element tijdsleutel een begin, een midden en een einde.

Hindernissen

De meeste films zouden eigenlijk gecondenseerd kunnen worden in vijf minuten en minder, maar daar zou de toeschouwer niets aan hebben. Hoe kun je een film dan toch 1,5 uur laten duren. Het toverwoord is hindernissen. Hindernissen verlengen je drama.

Hindernissen moeten in verhouding staan tot het verhaal, de personages en de situaties. Elk drama wordt verheven in verhouding tot de moeilijkheid om het uitgestippelde doel te bereiken. Als het te gemakkelijk gaat is het geen drama en is niemand geïnteresseerd.

Je kunt hindernissen onderscheiden in: uiterlijke/fysieke hindernissen en innerlijke/psychologische hindernissen. Uiterlijke hindernissen zijn van materiële en/of fysieke aard. Innerlijke hindernissen zijn van psychologische aard: angsten, een geloof of moraal die je belet om iets bepaalds te doen, emotionele onvolwassenheid, een zenuwzinking op het verkeerde moment, de liefde of haat voor iets of iemand die je tegenhoudt om te handelen.

Hindernissen kunnen tragisch en/of komisch van aard zijn. De in dit artikel reeds genoemde crisisscène, de confrontatiescène, de verplichte scène, de climax zijn allemaal hindernissen, specifieke hindernissen die de hoofdperso(n)en moeten overwinnen.

Beer op het strand/signaalkracht

Tijdsleutels, hindernissen en beren op het strand behoren tot dezelfde categorie. Al deze elementen compliceren het verhaal, verhogen de spanning, maken de film gebald.

Beer op het strand.

Stel je dat eens voor. Je ligt in je zwembroek op het strand en plots staat er een beer naast je. Je kunt geen kant uit, je hebt geen wapen enz. Spanning, dreiging.

Beer op het strand zou b.v. ook "Revolver in de la" kunnen heten. Het gaat om het volgende principe. Niet elk beeldsignaal is even sterk. dat heeft zijn invloed op het dwangmatige van het verwachtingspatroon: een verhaalfact BLOED of PISTOOL stuurt meer dan LENTE

Je belooft de toeschouwer iets en ergens los je die belofte in.

Voorbeeld

We zien een paar kinderen in een speeltuin spelen. Een vertederende situatie.

Maar niet als we daarna een gemaskerde man met een kettingzaag achter een boom zien staan.

Voorbeeld

Man loopt stomdronken, lallend en wankel naar huis. In zijn straat lijken alle huizen op elkaar. Hij vergist zich van deur. Als je daar tussendoor een man toont met een revolver in de hand kan je met die dronkenmancène spelen zolang je wilt. Je weet dat de dronkenman onvermijdelijk met de revolver in contact moet komen. Die revolver is dus je belofte. De belofte dat er wat gaat gebeuren.

Informatie voorsprong of informatie achterstand.

De beer op het strand brengt ons bij een basale vraag: geef je de kijker een informatievoorsprong of een informatieachterstand. Als de kijker gedurende de hele film precies evenveel weet als de personages, is dat saai. In de volgende hoofdstukken gaan we wat verder in op de interactie met de kijker, het spelen met de verwachtingen van de kijker.

I

Interactie met de kijker

Een heel belangrijk element bij het construeren van een goed filmverhaal is het zich verplaatsen in en daarna manipuleren van de kijker.

Een filmverhaal wordt sterker naarmate er meer interactie optreedt met de kijker. Een goed filmverhaal speelt een spel met de kijker, roept verwachtingen op die al dan niet worden bevestigd. We gaan dat wat nader bekijken en een aantal elementen eruit lichten.

Vertelperspectief

In een filmverhaal wordt er praktisch altijd heel goed nagedacht over het vertelperspectief, het gezichtspunt van waaruit het verhaal verteld wordt. Met wie wil je dat de kijker zich identificeert. Voor de helderheid is dit zeker noodzakelijk.

Mogelijkheden zijn:

- **De alom-aanwezige verteller**, die de werkelijkheid vastlegt/betrapt;
- **Vertellen via een persoon**. Er wordt een hoofdpersoon gekozen. Door de ogen van deze persoon kijken we naar de situatie. Alles wat er gebeurt wordt via dat personage aan ons medegedeeld. Dit biedt mogelijkheden om het verhaal persoonlijk te maken. De kijker gaat meeleven met de hoofdpersoon;
- **Vertellen via meerdere personen**, vaak zijn dit personen met tegengestelde belangen. Dus ook verschillende perspectieven. Door de ogen van deze personen kijken we naar de situatie. Alles wat er gebeurt wordt via die personages aan ons medegedeeld. Dit biedt mogelijkheden om het verhaal en de verschillende belangen persoonlijk te maken. De kijker gaat meeleven met de personages en wordt betrokken bij de dilemma's en tegenstellingen;
- **een persoonlijke film**
De maker treedt naar voren en vertelt zijn verhaal of anders gezegd is personage in zijn eigen film.

Waarom is dat vertelperspectief zo belangrijk?

Omdat je zo als maker kunt bepalen met wie je moet meeleven, meevoelen, meedenken. Je moet dus in deze fase ook nadenken wat je aan je kijker kwijt wil. Niet alleen informatie maar ook gevoelens.

Uitgestelde expositie

We hebben het uitgebreid gehad over expositie. We hebben het gehad over set up en pay off.

We gaan het nu over uitgestelde expositie hebben. Bij een uitgestelde expositie houdt men OPZETTELIJK INFORMATIE ACHTER.

De techniek bij uitgestelde expositie bestaat erin om het publiek een aantal zaken NIET te vertellen, terwijl men geneigd is dat meteen te doen.

Het gaat hierbij dan niet zozeer over HOE je het publiek inlicht maar WANNEER. Wat men feitelijk doet, is de toeschouwer zo manipuleren dat ze vragen beginnen te stellen: "Wie is hij? Waarom is hij daar? Wat doet hij?". Het is de dunne lijn tussen het publiek intrigeren en het publiek verwarren. Het is het spel dat je speelt met je publiek, zoals een kat met een muis.

In uitgestelde expositie komt het er op aan, vooral wat karakters betreft, de mogelijkheid van verandering te schetsen van het personage. Niet de verandering zelf. Die hou je voor later. Het verstrekken van informatie. Wanneer doe je dat precies? Er zijn geen regels voor. De enige regel in dit geval is dat je toeschouwer MOET begrijpen wat er gebeurt. DOSERING

van, wanneer je wat moet weten is dan ook heel belangrijk. Je kan NIET EEUWIG BLIJVEN UITSTELLEN. Er komt een moment dat je moet uitleggen.

Voorbeeld: Een ontbijtscène: wij weten dat moeder naar de dokter moet voor een onderzoek dat zal uitmaken of ze al dan niet ongeneeslijk ziek is. Dan weet je waarom moeder nerveus doet aan tafel. Identificatie met de moeder.

Maar neem nu diezelfde scène waarbij je die eerste, belangrijke informatie weglaat (uitgestelde expositie). Moeder reageert nerveus en gespannen. Niemand weet waarom, de familie niet, de toeschouwer niet. En iedereen stelt zich wagen over haar gedrag. Dat is het verhaal van de familie.

Informatie vooraf veroorzaakt emotie en identificatie met de hoofdpersoon.

Informatie naderhand veroorzaakt suspense en een zekere identificatie met de omgeving, in het voorbeeld met de familie.

Interactie met de kijker 2

Beeldverhalen zijn vooral effectief door hun opbouw. Een verhaal wordt sterker naarmate er meer interactie optreedt met de kijker. Een goed filmverhaal speelt een spel met de kijker roept verwachtingen op, die al dan niet worden bevestigd.

- De kijker weet meer als de hoofdrolspeler
Spanning die het publiek niet kent, is geen spanning. Het wordt wel spannend als de personages op het scherm niet weten wat de toeschouwers wel weten. Dit leidt onomstootbaar tot emotionele pieken bij de kijker. Dat fenomeen wordt ook wel 'dramatic irony' genoemd. Je weet als kijker meer dan de personages in het verhaal en je kunt de gevolgen van hun handelen beter overzien.
- De hoofdrolspeler weet meer als de kijker.
Er is een interessante driehoekstheorie. In elke film kun je een driehoek maken tussen de kijker (K), de held (H) en alles wat tegenwerkt (S) b.v. de schurk of situatie. Bijvoorbeeld S * H weten meer dan K. Alle beslissingen die de schurk neemt zijn voor de kijker een verrassing. Deze vertelstructuur wordt veel in horrorfilms toegepast.
Een andere variant de held (H) weet minder dan de schurk (S) en de kijker (K) wordt veel toegepast in een humorfilm. Andere combinaties zijn mogelijk. Als iedereen (H, S, K) hetzelfde weet dan is dat niet interessant. Dan spreken we van een gesloten driehoek.
- Witte paters (niet ingeloste signalen).
Een witte pater noemt men een signaal (verhaal en daardoor ook beeldinhoud) dat een verwachtingspatroon oproep/opwekt, maar dat verwachtingspatroon niet inlost, er komt niets uit, het gaat nergens naartoe.
Het kan bewust worden ingezet als misleiding of aandachtstrekker, maar het blijft een prikkel (inhoud) zonder consequenties.

Mc Guffin

Een Mc Guffin is eigenlijk niets. Het is een kunstgreep, een truc, de gimmick waar de spionnen achteraan zitten. Documenten, formules, plannen. Deze moeten vitaal lijken voor de personages maar zijn voor de verteller NIET van belang.

NORTH BY NORTHWEST van Alfred Hitchcock handelt over spionage. Maar waar zitten die spionnen nou achteraan? Dat blijkt uiteindelijk helemaal niets.

Dosering

Teveel signalen dicht op elkaar (zeker als ze sterk van lading zijn) betekent een agressieve manier van vertellen (met of zonder functie). Signalen ver van elkaar of inlossingen op grote afstand van het signaal kan verlies aan spanning betekenen.

Betekenissturing met geluid.

Alhoewel we het hierbij snel hebben over vormgeving is het toch een belangrijk element om hierover na te denken in de verhaalfase. Geluid kan ook een verwachtingspatroon openen en de betekenis van een beeld sturen. Met het combineren van beeld en geluid kun je ideeën, bedoelingen construeren, extra lagen aanbrengen en spanning oproepen. Een veld rode rozen gecombineerd met het geluid van een politieke toespraak (communiceert b.v. socialisme), rode rozen gecombineerd met rinkelend geld en kassageluiden (bloemenwinkel of veiling), rode rozen met het geluid van kusjes en kreuntjes (liefde). Alle drie de combinaties hebben een andere betekenis.

Tip

Maak als je een verhaal omzet in een scenario van elke scène een kaartje. Ga schuiven met de kaartjes om te kijken hoe je het verhaal zo spannend mogelijk kunt vertellen. Neem daar de vandaag behandelde elementen in mee.

Samenvatting

Voor de schrijvers onder jullie; alle verhaalstructurele elementen die in dit stuk aan de orde zijn geweest kunnen ingezet worden bij het schrijven van je filmverhaal. Het doelbewust inzetten zal de kwaliteit van je verhaal enorm verbeteren. Voor de beoordelaars van een filmverhaal zijn de beschreven verhaalstructurele elementen een leidraad om de kwaliteit te beoordelen en/of verbeteruggesties te doen.

Rest mij nog te zeggen dat de beschreven elementen vooral betrekking hebben op de klassieke vertelcinema. Er zijn natuurlijk meer manieren om een verhaal te vertellen maar ook in die vertelsystemen zitten structuren en wetmatigheden. Dat kunnen heel andere structuren zijn als nu door mij beschreven. Ik hoop dat jullie er wat aan hebben.

Hay Joosten mei 2010

Geraadpleegde literatuur :

Handleiding voor scenaristen, CIAM Brussel.

Video Ambacht en verbeelding, LOKV Utrecht.

Bewegend verleden, Uitgeverij Boom Amsterdam.

De verborgen schrijver, Uitgeverij International Theatre & Film Books

Films maken Roemer Lievaart QQ le Q Drama producties